

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film

2.1.1 Pengertian

Film adalah gambar-hidup yang juga sering disebut movie. Film secara kolektif sering disebut sebagai sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid.

Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah Cinemathographie yang berasal dari Cinema + tho = phytos (cahaya) + graphie = grhap (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera.

Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai *intermitten movement*, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media yang lain, karena secara audio dan visual dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

Definisi Film Menurut UU 8/1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem Proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya;

2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Film Internasional

Film yang ditemukan pada akhir abad ke-19 dan terus berkembang hingga hari ini merupakan ‘perkembangan lebih jauh’ dari teknologi fotografi. Perkembangan penting sejarah fotografi telah terjadi di tahun 1826, ketika Joseph Nicephore Niepce dari Perancis membuat campuran dengan perak untuk membuat gambar pada sebuah lempengan timah yang tebal.

Thomas Alva Edison (1847-1931) seorang ilmuwan Amerika Serikat penemu lampu listrik dan fonograf (piringan hitam), pada tahun 1887 terinspirasi untuk membuat alat untuk merekam dan membuat (memproduksi) gambar. Edison tidak sendirian. Ia dibantu oleh George Eastman, yang kemudian pada tahun 1884 menemukan pita film (*seluloid*) yang terbuat dari plastik tembus pandang. Tahun 1891 Eastman dibantu Hannibal Goodwin memperkenalkan satu rol film yang dapat dimasukkan ke dalam kamera pada siang hari.

Alat yang dirancang dan dibuat oleh Thomas Alva Edison itu disebut kinetoskop (*kinetoscope*) yang berbentuk kotak berlubang untuk menyaksikan atau mengintip suatu pertunjukan.

Lumiere Bersaudara kemudian merancang peralatan baru yang mengkombinasikan kamera, alat memproses film dan proyektor menjadi satu. Lumiere Bersaudara menyebut peralatan baru untuk kinetoskop itu dengan “sinematograf” (*cinematographe*).

Peralatan sinematograf ini kemudian dipatenkan pada tahun 1895. Pada peralatan sinematograf ini terdapat mekanisme gerakan yang tersendat (*intermittent movement*) yang menyebabkan setiap frame dari film diputar akan berhenti sesaat, dan kemudian disinari lampu proyektor. Di masa awal penemuannya, peralatan sinematograf tersebut telah digunakan untuk merekam adegan-adegan yang singkat. Misalnya, adegan kereta api yang masuk ke stasiun, adegan anak-anak bermain di pantai, di taman dan sebagainya.

Film pertama kali dipertontonkan untuk khalayak umum dengan membayar berlangsung di *Grand Cafe Boulevard de Capucines*, Paris, Perancis pada 28 Desember 1895. Peristiwa ini sekaligus menandai lahirnya film dan bioskop di dunia.

Meskipun usaha untuk membuat "citra bergerak" atau film ini sendiri sudah dimulai jauh sebelum tahun 1895, bahkan sejak tahun 130 masehi, namun dunia internasional mengakui bahwa peristiwa di Grand Cafe inilah yang menandai lahirnya film pertama di dunia.

Sejak ditemukan, perjalanan film terus mengalami perkembangan besar bersamaan dengan perkembangan atau kemajuan-kemajuan teknologi pendukungnya. Pada awalnya hanya dikenal film hitam putih dan tanpa suara atau dikenal dengan sebutan “film bisu”. Masa film bisu berakhir pada tahun 1920-an, setelah ditemukannya film bersuara. Film bersuara pertama diproduksi tahun 1927 dengan judul “Jazz Singer”, dan diputar pertama kali untuk umum pada 6 Oktober 1927 di New York, Amerika Serikat. Kemudian menyusul ditemukannya film berwarna di tahun 1930-an.

Perubahan dalam industri perfilman jelas nampak pada teknologi yang digunakan. Jika pada awalnya film berupa gambar hitam putih, bisu dan sangat cepat, kemudian berkembang hingga sesuai dengan sistem penglihatan mata kita, berwarna dan dengan segala macam efek-efek yang membuat film lebih dramatis dan terlihat lebih nyata. Pada perkembangan selanjutnya, film tidak hanya dapat dinikmati di bioskop dan berikutnya di televisi, namun juga dengan kehadiran VCD dan DVD (*Blue-Ray*), film dapat dinikmati pula di rumah dengan kualitas gambar yang baik, tata suara yang ditata rapi, yang diistilahkan dengan *home theater*. Dengan perkembangan internet, film juga dapat disaksikan lewat jaringan *superhighway*.

Film kemudian dipandang sebagai komoditas industri oleh Hollywood, Bollywood dan Hongkong. Di sisi dunia yang lain, film

dipakai sebagai media penyampai dan produk kebudayaan. Hal ini bisa dilihat di negara Prancis (sebelum 1995), Belanda, Jerman, dan Inggris. Dampaknya adalah film akan dilihat sebagai artefak budaya yang harus dikembangkan, kajian film membesar, eksperimen-eksperimen pun didukung oleh negara. Kelompok terakhir ini menempatkan film sebagai aset politik guna media propaganda negara. Oleh karena itu di Indonesia Film berada di bawah pengawasan departemen penerangan dengan konsep lembaga sensor film.

Bagi Amerika Serikat, meski film-film yang diproduksi berlatar belakang budaya sana, namun film-film tersebut merupakan ladang ekspor yang memberikan keuntungan cukup besar.

2.1.3 Sejarah dan Perkembangan Film Indonesia

Di Indonesia, film pertama kali diperkenalkan pada 5 Desember 1900 di Batavia (Jakarta). Pada masa itu film disebut "Gambar Idoep". Pertunjukan film pertama digelar di Tanah Abang dengan tema film dokumenter yang menggambarkan perjalanan Ratu dan Raja Belanda di Den Haag. Namun pertunjukan pertama ini kurang sukses karena harga karcisnya dianggap terlalu mahal. Sehingga pada 1 Januari 1901, harga karcis dikurangi hingga 75% untuk merangsang minat penonton.

Film cerita pertama kali dikenal di Indonesia pada tahun 1905 yang diimpor dari Amerika. Film-film impor ini berubah judul ke

dalam bahasa Melayu, dan film cerita impor ini cukup laku di Indonesia, dibuktikan dengan jumlah penonton dan bioskop pun meningkat. Daya tarik tontonan baru ini ternyata mengagumkan.

Film lokal pertama kali diproduksi pada tahun 1926, dengan judul “Loetoeng Kasaroeng” yang diproduksi oleh NV Java Film Company, adalah sebuah film cerita yang masih bisu. Agak terlambat memang, karena pada tahun tersebut di belahan dunia yang lain, film-film bersuara sudah mulai diproduksi. Kemudian, perusahaan yang sama memproduksi film kedua mereka dengan judul “Eulis Atjih”.

Setelah film kedua ini diproduksi, kemudian muncul perusahaan-perusahaan film lainnya seperti Halimun Film Bandung yang membuat Lily van Java dan Central Java Film (Semarang) yang memproduksi Setangan Berlumur Darah.

Untuk lebih mempopulerkan film Indonesia, Djamaludin Malik mendorong adanya Festival Film Indonesia (FFI) I pada tanggal 30 Maret - 5 April 1955, setelah sebelumnya pada 30 Agustus 1954 terbentuk PPFI (Persatuan Perusahaan Film Indonesia). Kemudian film “Jam Malam” karya Usmar Ismail tampil sebagai film terbaik dalam festival ini. Film ini sekaligus terpilih mewakili Indonesia dalam Festival Film Asia II di Singapura. Film ini juga dianggap karya terbaik Usmar Ismail. Sebuah film yang menyampaikan kritik sosial yang sangat tajam mengenai para bekas pejuang setelah kemerdekaan.

Pertengahan '90-an, film-film nasional yang tengah menghadapi krisis ekonomi harus bersaing keras dengan maraknya sinetron di televisi-televisi swasta. Apalagi dengan kehadiran Laser Disc, VCD dan DVD yang makin memudahkan masyarakat untuk menikmati film impor. Namun di sisi lain, kehadiran kamera-kamera digital berdampak positif juga dalam dunia film Indonesia, karena dengan adanya kamera digital, mulailah terbangun komunitas film-film independen. Film-film yang dibuat di luar aturan baku yang ada. Film-film mulai diproduksi dengan spirit militan. Meskipun banyak film yang kelihatan amatir namun terdapat juga film-film dengan kualitas sinematografi yang baik, Sayangnya film-film independen ini masih belum memiliki jaringan peredaran yang baik, sehingga film-film ini hanya bisa dilihat secara terbatas dan di ajang festival saja.

Baru kemudian pada Tanggal 19 Desember 2009 Film Laskar Pelangi meraih Penghargaan sebagai Film Terbaik se-Asia Pasifik di Festival Film Asia Pasifik yg diselenggarakan di Taiwan.



Gambar 2.1 Film Laskar Pelangi

2.1.4 Klasifikasi Film

2.1.4.1 Menurut Jenis Film¹

A. Film Cerita (Fiksi)

Film cerita merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Kebanyakan atau pada umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film itu di gedung bioskop, penonton harus membeli karcis terlebih dulu. Demikian pula bila ditayangkan di televisi, penayangannya didukung dengan sponsor iklan tertentu pula.

B. Film Non Cerita (Non Fiksi)

Film noncerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Film non cerita ini terbagi atas dua kategori, yaitu :

- Film Faktual : menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, dimana kamera sekedar merekam suatu kejadian. Sekarang, film faktual dikenal sebagai film berita (*news-reel*), yang

¹ Diolah dari: Sumarno, Marseli, Dasar-dasar Apresiasi Film, PT.Grasindo, Jakarta, 1996

menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian aktual.

- Film dokumenter : selain fakta, juga mengandung subyektifitas pembuat yang diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa, sehingga persepsi tentang kenyataan akan sangat tergantung pada si pembuat film dokumenter tersebut.

2.1.4.2 Menurut Cara Pembuatan Film²

A. Film Eksperimental

Film Eksperimental adalah film yang dibuat tanpa mengacu pada kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Tujuannya adalah untuk mengadakan eksperimentasi dan mencari cara-cara pengucapan baru lewat film. Umumnya dibuat oleh sineas yang kritis terhadap perubahan (kalangan seniman film), tanpa mengutamakan sisi komersialisme, namun lebih kepada sisi kebebasan berkarya.

B. Film Animasi

Film Animasi adalah film yang dibuat dengan memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda-benda

² Ibid

mati yang lain, seperti boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi.

2.1.4.3 Menurut Tema Film (Genre)³

A. Drama

Tema ini lebih menekankan pada sisi *human interest* yang bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film tersebut. Tidak jarang penonton yang merasakan sedih, senang, kecewa, bahkan ikut marah.

B. Action

Tema *action* menengahkan adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau kebut-kebutan kendaraan antara tokoh yang baik (protagonis) dengan tokoh yang jahat (antagonis), sehingga penonton ikut merasakan ketegangan, was-was, takut, bahkan bisa ikut bangga terhadap kemenangan si tokoh.

C. Komedi

Tema film komedi intinya adalah menengahkan tontonan yang membuat penonton tersenyum, atau bahkan tertawa terbahak-bahak. Film komedi berbeda dengan lawakan, karena film komedi

³ Sumber : Baksin, Askurifai, Membuat Film Indi Itu Gampang, Katarsis, Bandung, 2003

tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi pemain biasa pun bisa memerankan tokoh yang lucu.

D. Tragedi

Film yang bertemakan tragedi, umumnya mengetengahkan kondisi atau nasib yang dialami oleh tokoh utama pada film tersebut. Nasib yang dialami biasanya membuat penonton merasa kasihan / prihatin / iba.

E. *Horor*

Film bertemakan *horor* selalu menampilkan adegan-adegan yang menyeramkan sehingga membuat penontonnya merinding karena perasaan takutnya. Hal ini karena film horor selalu berkaitan dengan dunia gaib / magis, yang dibuat dengan *special affect*, animasi, atau langsung dari tokoh-tokoh dalam film tersebut.

2.2 Film ‘Mainstream’

2.2.1 Pengertian

Istilah film ‘*mainstream*’ ditujukan kepada film-film yang diproduksi oleh studio-studio besar yang bertujuan menghibur masyarakat dengan meraup keuntungan sebesar-besarnya, dan biasanya berdurasi panjang (90-100 menit). Film-film mainstream lebih dianggap barang dagangan (industri) ketimbang dianggap sebagai sebuah karya seni.



Gambar 2.2 Film-film ‘Mainstream’

2.2.2 Karakter Film ‘Mainstream’

Ada beberapa karakter khas film ‘mainstream’ yang umumnya menjadi acuan :

A. Non Teknis

Secara non teknis film ‘mainstream’ dibagi menurut :

- Ide atau tema

Ide atau tema yang dipakai adalah tema-tema yang sedang populer di masyarakat, karena bertujuan ‘komersial’ (umumnya mengangkat kisah heroik dan percintaan)

- Alur cerita

Dibagi dalam 4 bagian :

1. Pembuka : berisi pengenalan tokoh (baik protagonis maupun antagonis). Pada akhir babak ini biasanya dimunculkan masalah yang dialami tokoh utama protagonis.
2. Tengah : merupakan pengembangan masalah yang biasanya disusun dengan berliku-liku (panjang),

sambil memperkenalkan / memunculkan tokoh-tokoh lain.

3. Klimaks : merupakan puncak dari permasalahan dan penyelesaiannya.
4. Babak penutup : merupakan akhir cerita yang biasanya dibuat agar penonton ikut merasakan kebahagiaan / kemenangan dari tokoh utama (*happy ending*).

B. Teknis

Secara teknis, karakter film '*mainstream*' adalah :

1. Menggunakan bahan *selluloid* (minimal film 35 mm) agar dapat diputar di bioskop.
2. Memiliki jaringan kerjasama yang jelas (luas) baik pada saat pra-produksi, produksi sampai ke tahap distribusi film dengan tujuan utama keuntungan secara materi.
3. Modal / dana disediakan oleh orang atau instansi tertentu yang berposisi sebagai Produser.
4. Menggunakan sistem bintang, maksudnya pemeran film sudah dikenal oleh masyarakat (*public figure*) dengan tujuan menarik minat penonton.

5. Ada proses sensor dari lembaga perfilman yang terkait, dengan tujuan menyaring bagian film yang dianggap tidak baik untuk dikonsumsi masyarakat umum⁴.

2.2.3 Pelaku Industri Film⁵

A. Produser

Dalam bukunya yang berjudul *People Who Makes Movies*, Theodore Taylor menyebut produser sebagai “*Orang dagang tapi kreatif*”. Produser adalah orang yang mengepalai studio. Orang ini memimpin produksi film, menentukan cerita dan biaya yang diperlukan serta memilih orang-orang yang harus bekerja untuk tiap film yang dibuat di studionya.

B. Sutradara

Sutradara terkemuka Amerika, Arthur Penn, menyebut sutradara sebagai *orang yang menulis dengan kamera* (Theodore Taylor, *People Who Make Movies*, hal.21). Sutradara adalah orang yang memimpin proses pembuatan film (syuting), mulai dari memilih pemeran tokoh dalam film, hingga memberikan arahan pada setiap kru yang bekerja pada film tersebut sesuai dengan skenario yang telah dibuat.

C. Penulis Skenario

Orang yang mengaplikasikan ide cerita ke dalam tulisan, dimana tulisan ini akan menjadi acuan bagi sutradara untuk

⁴ Sumber : Skripsi Ida Bagus Gede Wahyudi, Pusat Apresiasi Film Indie

⁵ Diolah dari: Said, Salim, *Profil Dunia Film Indonesia*, Grafiti Pers, Jakarta, Oktober 1982, Hal.95

membuat film. Pekerjaan penulisan skenario tidak selesai pada saat skenario rampung, karena tidak jarang skenario itu harus ditulis ulang lantaran sang produser kurang puas.

D. Penata Fotografi

Penata fotografi adalah nama lain dari juru kamera (*cameraman*), orang yang benar-benar memiliki pengetahuan dan ahli dalam menggunakan kamera film. Dalam menjalankan tugasnya mengambil gambar (*shot*), seorang juru kamera berada di bawah arahan seorang sutradara.

E. Penyunting

Penyunting adalah orang yang bertugas merangkai gambar yang telah diambil sebelumnya menjadi rangkaian cerita sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Pada proses ini, juga dilakukan pemberian suara (musik) atau *special effect* yang diperlukan untuk memperkuat karakter gambar atau adegan dalam film.

F. Penata Artistik

Penata artistik dapat dibedakan menjadi penata latar, gaya, dan rias. Penata latar; menyiapkan suasana / dekorasi ruang sesuai dengan skenario adegan yang diinginkan. Penata gaya; membantu sutradara untuk memberikan arahan gaya kepada pemain. Dan penata rias; orang yang bertugas membantu

pemeran untuk merias wajah dan rambut, hingga menyiapkan pakaian (kostum) yang akan digunakan.

G. Pemeran

Posisi pemeran yang juga disebut sebagai bintang film ini, secara kelembagaan, tidaklah begitu penting karena seorang pemeran harus tunduk dan melakukan segala arahan yang diberikan oleh sutradara. Namun, karena cerita film sampai pada penonton melalui bintang film tersebut, di mata penonton justru bintang film itulah yang paling penting, amat menentukan.

H. *Publicity Manager*

Menjelang, selama, dan sesudah sebuah film selesai dikerjakan, para calon penonton harus dipersiapkan untuk menerima kehadiran film tersebut. Pekerjaan ini dipimpin oleh seorang yang tahu betul melakukan propaganda, dan sebutannya adalah *publicity manager*.

2.3 Film Independen (Indie)

2.3.1 Pengertian

Kata *independent* (bahasa Inggris) yang berarti: merdeka, berdiri sendiri, berjiwa bebas, tidak dikuasai / dipengaruhi kekuatan lain. Kata 'indie', dalam film indie, mengartikan semangat **kebebasan** dan **kemandirian** para *filmmaker* dalam berkarya, yang lebih menekankan film sebagai media untuk menyampaikan **pesan** dan mengekspresikan

kesenimanan seorang *filmmaker*, bukan ladang ‘komersialisme’ bagi para pemilik modal.

Film indie adalah film yang diproduksi dan didistribusikan tanpa mengikuti kaidah perfilman yang telah baku (konvensional).

2.3.2 Film Independen di Indonesia

Film independen (indie) yang dimaksud adalah film-film alternatif di luar film-film ‘*mainstream*’, yang produksi dan distribusinya berdasarkan semangat *independent* para *filmmaker* yang cenderung berkarakter dekonstruktif dan eksperimental. Sebuah film menjadi film indie saat nurani si *filmmaker* menginginkannya menjadi suatu yang *independent*, terlepas dari latar belakang proses produksi film atau mungkin juga sebuah karakter personal yang menjadi gaya si *filmmaker* untuk membuatnya menjadi sebuah *art*. Sehingga sebuah film indie dapat dilihat dari ‘semangat’ dan nurani si *filmmaker*⁶.

Film indie di Indonesia muncul sebagai alat komunikasi suatu komunitas atau individu untuk berekspresi. Faktor-faktor lain yang mendorong gairah pembuatan film-film indie di Indonesia, sama dengan yang terjadi di negara-negara lain di Asia yaitu tidak tersedianya media untuk berekspresi. (*Garin Nugroho, Berpikir Merdeka dan Berkarya Mandiri, Kompas, Minggu, 9 Juni 2002*).

⁶ Curhat Film Indie, 13 Maret 2004, <http://cinemaholic.endonesa.net/lanjut.php?cat=nuts>

2.3.3 Karakter Film Independen

Film indie umumnya menawarkan tema-tema yang **beragam**, yang tidak ditemui di film-film pada umumnya yang cenderung latah dan mengekor film-film yang telah sukses. Tema-tema **sederhana**, yang justru dengan kesederhanaannya dapat menembus ketaksederhanaan, yang luput dari perhatian masyarakat.

Karena sifatnya sebagai **alternatif, bukan komersil**, membuat film indie penuh dengan **eksplorasi subyektif** dari si pembuat. *Filmmaker* memiliki **kebebasan** berekspresi menuangkan segala kreativitas imajinasinya dalam karya film, sehingga menghasilkan film-film yang tidak biasa (**tidak konvensional**). Kemurnian dan kejujuran inilah yang membuat film indie dikonotasikan sebagai film ‘egois’ yang hanya dinikmati kalangan tertentu saja.

Kemandirian dalam pengadaan dana / **tanpa sponsor** secara tidak langsung juga mengakibatkan kemandirian pendistribusian dan penggunaan pemeran film. Pendistribusian dilakukan secara ‘gerilya’ dan pemain film yang mendukung **bukanlah selebriti** terkenal, melainkan orang-orang biasa yang memiliki bakat akting.

2.4 Apresiasi Film

2.4.1 Pengertian

Apresiasi mempunyai arti pengamatan, penilaian dan penghargaan ataupun pengenalan terhadap suatu karya seni.

Kata mengapresiasi mengandung sejumlah pengertian yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dalam hubungan dengan film, kata apresiasi mengandung pengertian **memahami**, **menikmati**, dan **menghargai**⁷.

2.4.2 Nilai-nilai Apresiasi⁸

A. Nilai Hiburan

Nilai hiburan sebuah film sangat penting. Jika sebuah film tidak mengikat perhatian kita dari awal hingga akhir, film itu terancam gagal. Kita cepat menjadi bosan. Akibatnya, kita tak bisa mengapresiasi unsur-unsurnya.

Nilai hiburan sangat relatif, karena tergantung dari selera penonton. Memang, nilai hiburan ada kalanya dianggap rendah. Itu terutama sering ditujukan kepada film-film yang menawarkan mimpi-mimpi atau pelarian dari kenyataan hidup sehari-hari.

B. Nilai Pendidikan

Pendidikan yang dimaksud bukanlah pendidikan formal di bangku sekolah. Nilai pendidikan sebuah film lebih kepada pesan-pesan yang ingin disampaikan (nilai moral film).

Setiap film umumnya mengandung nilai pendidikan, hanya perbedaan satu dengan lainnya adalah pada kedalaman pesan yang ingin disampaikan.

⁷ Sumarno, Marseli, Dasar-dasar Apresiasi Film, PT. Grasindo, Jakarta, 1996, hal.95

⁸ Diolah dari: Sumarno, Marseli, Dasar-dasar Apresiasi Film, PT. Grasindo, Jakarta, 1996

C. Nilai Artistik

Nilai artistik sebuah film dikatakan berhasil apabila ditemukan pada seluruh unsurnya. Sebuah film memang sebaiknya dinilai secara artistik, bukan secara rasional. Sebab jika dilihat secara rasional, sebuah film artistik boleh jadi tak berharga karena tak punya maksud atau makna yang tegas. Padahal, keindahan itu sendiri mempunyai maksud atau makna.

2.4.3 Tahapan Apresiasi⁹

A. Pemahaman

Berkaitan dengan keterlibatan emosional dan pikiran. Penonton memahami masalah, ide, ataupun gagasan, serta merasakan perasaan-perasaan dan dapat membayangkan dunia rekaan yang ingin diciptakan.

- *Apa yang ingin dikatakan film itu?*
- *Adakah gagasan yang tersirat?*
- *Emosi macam apa yang ditawarkan?*
- *Kebudayaan macam apa yang melahirkan film ini?*

B. Penikmatan

Keadaan dimana penonton telah memahami dan menghargai penguasaan pembuat film terhadap cara-cara penyajian pengalaman hingga dicapai tingkat penghayatan yang intens. Tidak seorang pun bisa menikmati karya film, atau

⁹ Ibid

bahkan memahaminya, sampai seseorang mengerti bahasanya.

Oleh karena itu, unsur-unsur film haru diselami.

- *Apakah film itu utuh?*
- *Apakah semua unsur menyatu?*

C. Penghargaan

Tahap ketika penonton memasalahkan dan menemukan hubungan pengalaman yang ia dapat dari karya film dengan pengalaman kehidupan nyata yang dihadapi. *Pertemuan dengan jiwa atau roh film.*

- *Seberapa jauh kita mendapatkan suatu pengalaman batin?*
- *Seberapa jauh pandangan kita terhadap suatu aspek kehidupan lebih diperdalam?*

2.4.4 Perbedaan Seni Peran Film dengan Seni Teater

Perbedaan seni peran film (drama, sandiwara, sinetron, dll) dengan seni peran teater adalah :

Film (drama, sandiwara) :

1. Film tidak memerlukan pengucapan vokal yang cukup kuat, karena diperkuat atau diambil oleh *microfone*.
2. Emosi tidak perlu kuat, karena akan diperkuat oleh kamera yang mengambil secara *short shot* atau *close up*.
3. *Make up* cukup tipis, karena akan diperkuat oleh kamera.
4. Pengambilan adegan secara *partial* atau sebagian-sebagian yang dipotong-potong menjadi sangat pendek-pendek sesuai dengan

yang akan di ceritakan, sehingga adegan yang salah bisa diulang-ulang hingga mencapai seperti yang dikehendaki oleh sutradara.

Teater

1. Pengucapan vokal harus sangat kuat, karena penampilan dilakukan di atas panggung dan vokal harus terdengar hingga penonton di barisan yang paling belakang.
2. Emosi atau perasaan harus *ekstrem*, karena penampilan dilakukan di atas panggung dan emosi atau perasaan harus terlihat hingga penonton di barisan paling belakang.
3. *Make up* harus *ekstrem*, karena penampilan dilakukan di atas panggung dan *make up* harus terlihat hingga penonton di barisan paling belakang.
4. Adegan dari awal hingga akhir penampilan atau show harus sempurna, karena tidak ada jeda atau pengulangan bagi adegan yang salah. Melakukan kesalahan pada satu adegan atau dialog, maka rusaklah semua performa yang sedang ditampilkan.